

# Astérix & OBÉLIX



**SUPER NINTENDO**™

ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

**SPIELANLEITUNG**



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM™,  
THE NINTENDO PRODUCT  
SEALS AND OTHER MARKS  
DESIGNATED AS "TM" ARE  
TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE  
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-  
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN  
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES  
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER  
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER  
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU  
IHREM SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

# Astérix & OBÉLIX



GESCHICHTE.....	4
STEUERUNG .....	5
BEGINN DES SPIELS.....	6
OPTIONEN.....	6
SCOREANZEIGE .....	7
MOGLICHE HANDLUNGEN.....	8
DIE BONI .....	9
SPEZIALEINLAGEN .....	10



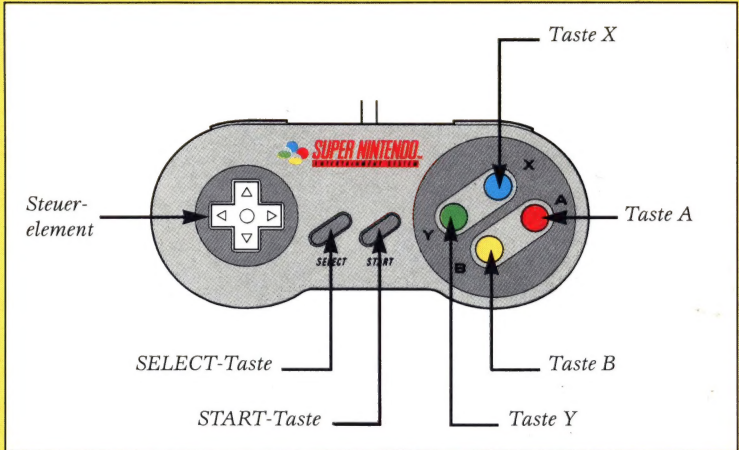
## GESCHICHTE

Cäsar hat es schon längst satt, daß ihm ein gallisches Dorf Widerstand leistet. Um diesem Mißstand ein Ende zu bereiten, hat er beschlossen, eine Palisade um das Dorf der unbeugsamen Gallier zu errichten, um sie darin gefangen zu halten. Endlich würde Friede in seinem ganzen Reich herrschen.

Nur eines hat Cäsar nicht bedacht: diese Gallier sind wirklich unbezwingbar. Sobald die Palisade fertig war, haben Asterix und Obelix beschlossen, durch das ganze Reich zu reisen, um Verwirrung zu stiften. Sie haben sich vorgenommen, Cäsar ein Andenken aus jedem besuchten Land mitzubringen, um ihm zu beweisen, daß sie frei sind und nichts sie aufhalten kann.



## STEUERUNG



**Steuerelement:** ..... Obelix oder Asterix bewegen  
den Cursor in den Menüs bewegen

**Taste B:** ..... springen

**Taste A:** ..... Fausthieb oder Superfausthieb

**Taste Y:** ..... laufen

**START-Taste:** ..... Spiel beginnen  
eine Pause einlegen  
die Optionen bestätigen



## BEGINN DES SPIELS

Um durch das Römische Reich zu reisen und Cäsar Souvenirs mitzubringen, legt die Obelix-Kassette in das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ein, und stellt den Schalter auf ON.

Es erscheinen der Reihe nach die Bildschirme für Copyright und Sprachauswahl sowie die Vorgeschichte.

Um von einem Bildschirm zum nächsten überzugehen, drückt auf Start, bis das Auswahlmenü erscheint, in dem drei Möglichkeiten geboten werden:

- **START 1 PLAYER**
- **START 2 PLAYER**
- **OPTIONS**

In diesem Menü könnt ihr euch mit dem Steuerelement bewegen und die Wahl mit Taste B bestätigen.

### **1-SPIELER-MODUS:**

Wenn ihr diese Option wählt, spielt ihr mit Obelix oder Asterix.

### **2-SPIELER-MODUS:**

Wenn ihr diese Wahl bestätigt, spielt ihr mit Asterix und Obelix.

## OPTIONEN

**In diesem Menü könnt ihr folgende Dinge einstellen:**

- Schwierigkeitsgrad: leicht - mittel - schwer
- Spieler 1: Auswahl der Figur
- Spieler 2: Auswahl der Figur
- Musik: Mono/Stereo
- Musik: ein/aus
- Paßwort: siehe nächste Seite
- Zurück: das Optionsmenü verlassen und zum Auswahlmenü zurückkehren



## PASSWORT

Drückt auf die Richtung rechts oder links am Steuerelement, um den Cursor in die gewünschte Position zu bringen.

Drückt auf die Richtung auf oder ab am Steuerelement, um eine Figur zu wählen.

Drückt auf START, um eure Wahl zu bestätigen.

## SCOREANZEIGE

### Asterix' Kopf:

Die Zahl über Asterix' Kopf zeigt euch an, wie viele Leben er noch hat.

### Obelix' Kopf:

Die Zahl über Obelix' Kopf zeigt euch an, wie viele Leben er noch hat.



### Energiebalken:

Er befindet sich unter dem Spielstand. Wenn er leer ist, so verliert ihr ein Leben.

### Punktestand:

Er steht neben Obelix oder Asterix. Er ist abhängig von der Anzahl gesammelter Boni, der Anzahl überwältigter Feinde und von der Zeit, die in einem Level verbracht wurde.

### Zeit:

Sobald Asterix oder Obelix aufbrechen, läuft ein Countdown an. Die verbleibende Zeit, wenn Asterix oder Obelix ihr Ziel erreicht haben, wird mit 100 multipliziert und zum Punktestand hinzugerechnet.

### Pause:

Wenn ihr das Spiel während einer Partie kurzfristig unterbrechen wollt, drückt die START-Taste. Um die Partie wieder aufzunehmen, drückt diese Taste noch einmal.





# MÖGLICHE HANDLUNGEN

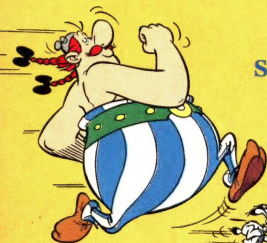


## GEHEN

Zum Gehen verwendet die Richtungen rechts oder links des Steuerelements.

## LAUFEN

Zum Laufen drückt Taste Y und die Richtungen rechts oder links des Steuerelements.



## SICH BÜCKEN

Zum Bücken drückt das Steuerelement nach unten.

## SPRINGEN

Zum Springen drückt Taste B.

## FAUSTHIEB

Um einen Feind eins hinter die Ohren zu verpassen, drückt Taste A.



## SUPER-FAUSTHIEB

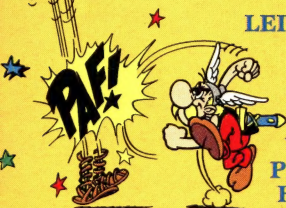
Um besonders kräftig draufzuhauen, hältet Taste A gedrückt, und laßt sie beim Schlagen los.

## AN EINER LEITER HOCH- ODER HINUNTER KLETTERN

Zum Hoch- oder Hinunterklettern verwendet die Richtungen auf und ab des Steuerelements.

## VON EINER PLATTFORM HERUNTERGEHEN

Um von einer Plattform herunterzugehen, bückt euch, und drückt Taste B.





## DIE BONI

Immer wieder könnt ihr während eurer Reise Energie tanken, indem ihr die jeweiligen Leckerbissen einsammelt. Achtung, manchmal sind diese Boni in Blöcken versteckt, die ihr zerbrechen müßt.



Wenn Ihr einen der folgenden Boni sammelt, so erhaltet ihr zusätzliche Energie: **WILDSCHWEINKEULE**, **WASSERMELONE**, **FISCH**, **OBST**, **KÄSE**.



**GOLDSTÜCKE:** Für 50 gesammelte Goldstücke bekommt ihr ein zusätzliches Leben.



**1UP:** Dieser Hinweis bedeutet, daß ihr ein zusätzliches Leben gewonnen habt.



**DIE FLASCHE ZAUBERTRANK:** Sie ermöglicht es Asterix, Feinde automatisch zu schlagen und macht euch für ein Weilchen unbesiegbar.



**DER WILDSCHWEINBRATEN:** Er ermöglicht es Obelix, Feinde automatisch zu schlagen und macht euch für ein Weilchen unbesiegbar.



**STERN:** Im Laufe des Spiels könnt ihr Sterne sammeln. Pro Level gibt es 10 Sterne. Wenn ihr die 10 Sterne beisammen habt, die in jedem Level verborgen sind, so gelangt ihr in einen Bonusraum.

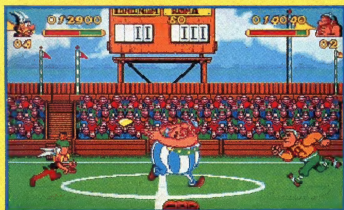
### BONUSRÄUME

In diesem Spiel gibt es 16 Bonusräume zu entdecken!



## SPEZIALEINLAGEN

### BEI DEN BRITEN:



Eure Reise beginnt in Britannien, wo ihr der Rugby-Mannschaft zur Hilfe eilen müßt, die im Turm von London gefangen ist. Die Türen sind mehr als solide, und es bedarf eines tüchtigen Fausthiebs, um sie zu öffnen.

Um den Sieg der Mannschaft zu sichern, nehmt ihr am Rugbymatch teil!

Zu Beginn haben die Römer 4 Punkte im leichten Modus, 6 Punkte im normalen Modus und 9 Punkte im schwierigen Modus. Ziel des Spiels ist es, den Ball hinter die Torlinie zu bringen und Tore zu schießen: einmal im leichten Modus, zweimal im normalen Modus und dreimal im schwierigen Modus.

*Während des Matches gilt folgende Steuerung:*

**Steuerelement:** nach rechts oder nach links, um nach rechts oder nach links zu laufen.

**Steuerelement:** nach unten, um einem Gegner auszuweichen, indem ihr euch duckt.

**Taste B,** um einem Gegner durch Springen auszuweichen.

**Taste A,** um den Ball von Obelix an Asterix weiterzugeben und umgekehrt.

### HELVETIEN:

Der Bankier Vreneli ist verschwunden, darum macht euch auf nach Helvetien, um ihn wiederzufinden. Vreneli hat so oft die Sicherheit seiner Safes gerühmt, die ein sicheres Versteck bieten könnten. Wie lassen sie sich dann öffnen? Vielleicht könnte man diesen soliden Steintresoren mit einem Pulverfaß beikommen?





## BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN:

Sehr gerne würden sich Obelix und Asterix mit den Athleten aus allen Ländern messen, aber darauf müssen sie sich rasch vorbereiten, denn die römischen Athleten trainieren bereits intensiv. Es ist also keine Sekunde zu verlieren...

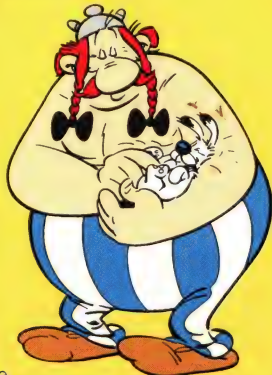


Ihr müßt an drei Wettbewerben teilnehmen und habt bei jeder Disziplin drei Versuche. Um als Sieger hervorzugehen, müßt Ihr zumindest zwei von den drei Wettbewerben gewinnen.

**WETTTLAUF:** Zum Laufen müßt ihr wiederholt die Taste Y drücken.

**HÜRDENLAUF:** Um zu laufen, müßt ihr wiederholt die Taste Y drücken; zum Überspringen der Hürden Taste B.

**SPEERWERFEN:** Um mit dem Speer zu laufen, müßt ihr wiederholt die Taste Y drücken. Je schneller ihr lauft, desto höher wird die Wurfkraft für den Speer. Zum Bremsen müßt ihr Taste B bis zum völligen Stillstand gedrückt halten. Nun erscheint der Wurfwinkel auf dem Bildschirm. Laßt die Taste B los, wenn der gewünschte Winkel erreicht ist; anschließend wird der Speer geworfen.



## IN HISPANIEN:

Der stolze und tapfere spanische Häuptling Costa y Bravo wurde entführt, damit er an einem Stierkampf teilnehme. Doch die Römer haben ihm Gift gegeben, und der Kampf scheint von vornherein verloren. Begebt euch unverzüglich nach Spanien, und nehmt seinen Platz in der Arena ein.

**DER STIERKAMPF:** Zum Laufen verwendet die Richtungen des Steuerelements. Zum Beschleunigen drückt wiederholt die Taste Y. Eine Anzeige am Bildschirm zeigt euch eure Geschwindigkeit an. Um euch vor den Angriffen des Stiers zu schützen, drückt Taste B. So springt ihr hinter den Schutzstand und seid vor dem Stier in Sicherheit.







## CREDITS

**Programmed by:** Isidro Gilabert

**Graphics:** Nicolas Pothier,  
Jean-Marc Toroella,  
Pascal Casolari,  
Sergio Palacios

**Sound:** Alberto Jose Gonzalez

**Design:** Vincent Pelisson

**Additional work:** Philippe Agripnidis,  
Emmanuel Régis

**Direction and realisation:** Stéphane Baudet

**Executive Producer:** Edith Protière

**Production:** Bruno Bonnell

**Thanks to:** Les Editions Albert René,  
all the testing department







